



LIVE

FARCRY 2



UBISOFT

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360® e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogiochi e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

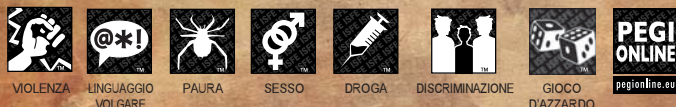
Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

Connettersi a Xbox LIVE.....	4
Connessione.....	4
Impostazioni familiari.....	4
obiettivi.....	4
COMANDI.....	5
Controller Xbox 360.....	5
HUD.....	6
INTRODUZIONE.....	8
La storia.....	8
Personaggi.....	8
Lo Sciacallo.....	8
Reuben Oluwagambi.....	9
Addi Mbantwe.....	9
Maggiore Oliver Tambossa.....	9
Dott. Leon Gakumba.....	9
Prosper Kovassi.....	9
MENU PRINCIPALE.....	10
PER GIOCARRE.....	10
Mosse avanzate.....	10
Armi ed equipaggiamenti.....	11
Guidare i veicoli.....	12
Ottenere una missione.....	13
Amici.....	16
Luoghi speciali.....	17
Pianificare ogni mossa.....	18
Menu del taccuino.....	20
MULTIPLAYER.....	22
HUD MODALITÀ MULTIPLAYER.....	23
TIPI DI MODALITÀ MULTIPLAYER.....	25
Classi.....	25
EQUIPAGGIAMENTO MULTIPLAYER.....	27
Manuali da campo.....	27
Nota divulgativa.....	28
GARANZIA.....	29
SUPPORTO TECNICO.....	31

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox LIVE®. Crea il tuo profilo giocatore, chiacchiera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace Xbox LIVE e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox 360 e abbonarti al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

Obiettivi

Giocando con un profilo giocatore, potrai sbloccare gli obiettivi del gioco. Sono presenti 48 obiettivi:

- 33 obiettivi in modalità Giocatore singolo.
- 13 obiettivi per la modalità Multiplayer.
- 2 obiettivi per la modalità Editor di mappe.

COMANDI

Controller Xbox 360

COMANDI PRINCIPALI

COMANDI VEICOLO



PROCLAMOR II

HUD



1- Indicatore della salute e fiale

La barra della salute è suddivisa in 5 parti. Ognuna delle ultime 4 parti può essere rigenerata se non si svuota completamente. Per ripristinarle, devi usare le fiale. Le fiale in tuo possesso sono mostrate sopra la barra. Se la salute raggiunge l'ultimo quinto della barra, sarà necessario sottoporsi a cure prolungate.

2- Indicatori delle armi da fuoco e da lancio

La prima cifra indica quanti colpi restano nel caricatore dell'arma utilizzata, mentre la seconda cifra mostra le munizioni totali dell'arma possedute dal giocatore. Sopra alle munizioni sono indicati il tipo e la quantità di ciascuna arma da lancio (granate/Molotov).

3- Icona di interazione contestuale

L'icona a forma di mano comparirà quando è possibile interagire con gli oggetti intorno a te: armi, veicoli, scale, munizioni e alcuni personaggi.

4- Indicatore di diamanti

Questo indicatore compare quando ricevi dei diamanti, come pagamento durante l'esplorazione. Il numero di diamanti che hai appena ricevuto verrà visualizzato in alto, il totale in tuo possesso verrà visualizzato in basso.

5- Icona telefonata

L'icona del telefono indicherà che ti stanno chiamando sul cellulare. Rimarrà sullo schermo per ricordarti che c'è un messaggio sulla segreteria.

6- Reticolo di mira

(Opzionale in modalità Giocatore singolo e attivo in Multiplayer) Il reticolo mostra dove stai mirando e sparando. Più grande è il reticolo, meno preciso sarà il colpo. È importante usare il mirino metallico per avere la massima precisione.

7- Icona delle pillole per la malaria

A seconda del tuo stato di salute, puoi essere soggetto ad attacchi di malaria. Se al momento di un attacco disponi di pillole per la malaria, sull'interfaccia comparirà l'icona corrispondente.

INTRODUZIONE

La storia

Alcuni mesi fa il governo è collassato. I focolai della guerra civile, alimentati dalle promesse di ricchezza che si riflettevano nei diamanti e da ideologie ugualmente vuote, hanno ridotto il paese in cenere. Traditi dalla loro stessa avidità e dai datori di lavoro in bancarotta, i mercenari stranieri lottano per trarre qualche profitto da questa disavventura. I combattenti locali, alla deriva dopo che i comandanti li hanno abbandonati, hanno usato le armi per ritagliarsi un lembo di terra a spese delle fattorie e dei civili.

Da questo caos, sono emerse due fazioni dominanti: il Fronte Unito per la Liberazione e il Lavoro (UFL) e l'Alleanza per la Resistenza Popolare (APR). Supportate da gruppi di delinquenti di strada e consigliati dai mercenari più disperati e astuti, queste milizie si sono fronteggiate ininterrottamente negli ultimi mesi. I civili che non sono riusciti a fuggire durante i primi focolai di rivolta ora passano i giorni nascosti, terrorizzati, aspettando una possibilità per scappare.

Prima arginate da un embargo sulle armi dell'AU, ora le fazioni sono state benedette con migliaia di armi e munizioni. Benedizione impartita, a entrambe le fazioni, da un'autentica leggenda nel mondo del traffico d'armi: una figura misteriosa conosciuta solo come lo Sciacallo.

Il tuo incarico è semplice: rintraccia lo Sciacallo ed eliminalo.

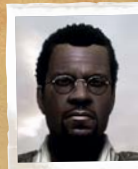
Personaggi

Lo Sciacallo



Non si conosce il suo vero nome. Il tuo bersaglio è un trafficante d'armi nato in America, con un elenco di mandati d'arresto internazionali che vanno dalla pirateria alla violazione dell'embargo sulle armi dell'ONU. Lo Sciacallo è sfuggito alle autorità per anni, diventando una figura quasi mitica tra gli acquirenti di armi.

Reuben Oluwagambi



Un giornalista, esiliato dalla sua patria Nigeria e ora al servizio di una grossa agenzia di stampa inglese come corrispondente nel loro ufficio di Johannesburg. Oluwagambi è stato testimone di ogni grosso conflitto del continente africano negli ultimi cinque anni. È stato durante un servizio sulla guerra civile che ha sentito per la prima volta parlare dello Sciacallo.

Addi Mbantuwe



La spietata e forte figura dietro al Fuorilegge Authenticity Party, Mbantuwe si è reinventato come leader dell'UFL. Ha riunito soldati allo sbando, ribelli e leali mercenari della defunta Bastion UK, in una fazione compatta che comanda dal suo circolo a Port Selao.

Maggiore Oliver Tambossa



Lex comandante dell'esercito Tambossa ha riunito ciò che è rimasto delle truppe e imposto la disciplina attraverso un manipolo di delinquenti da lui nominati ufficiali. Sotto il suo comando, l'APR ha ottenuto credibilità e attratto clienti stranieri. Occupa gli uffici del quotidiano The Standard.

Dott. Leon Gakumba



Il rappresentante di Mbantuwe nel distretto di Leboa-Sako, il dott. Gakumba aveva già compiuto una brillante carriera come demagogo politico anche prima di entrare a far parte dell'UFL.

Prosper Kouassi



Anche prima che il paese precipitasse nell'anarchia, Tambossa aveva individuato un potenziale alleato nel giovane capobanda. Nonostante l'atteggiamento sfrontato, Prosper prende molto seriamente il suo ruolo nell'APR.

MENU PRINCIPALE

Modalità Storia - Ti consente di avviare una nuova storia in modalità Giocatore singolo e caricare una partita precedentemente salvata.

Multiplayer - Trova o crea un server per sfidare altri giocatori via LAN o in Internet con un abbonamento Xbox LIVE.

LAN - Imposta un server per sfidare altri giocatori in rete locale.

Community mappe: Grazie all'editor di mappe del gioco, crea, invia e valuta le mappe multiplayer degli altri utenti.

Opzioni - Configura il gioco e le opzioni audio/video come preferisci.

Riconoscimenti - Le persone che hanno partecipato alla creazione del gioco.

Additional Contenuti aggiuntivi - Scarica contenuti esclusivi da Ubisoft o dai suoi partner.

PER GIOCARRE

Mosse avanzate

Scatto

La vittoria in Far Cry 2 dipende tanto dalla capacità di trovare riparo ed eludere i nemici, quanto da quella di centrare il bersaglio. Quando le pallottole fischiano in ogni direzione, attraversare gli spazi aperti in un lampo è vitale. Puoi compiere brevi scatti, limitati alla tua resistenza. Premi **LT** mentre ti stai muovendo in avanti per attivare lo scatto.

Scivolata

Alla fine di uno scatto, ci sono diversi vantaggi nel fornire un bersaglio più piccolo possibile. Compiere una scivolata per raggiungere un riparo non è solo una mossa a effetto. Premi il pulsante **B** durante lo scatto per eseguire una scivolata.

Salire le scale

Per salire le scale avrai bisogno di entrambe le mani. Quindi la tua arma verrà riposta mentre lo fai. Avvicinati a una scala e premi il pulsante **Y** per afferrarla. Con **↑** salirai e con **↓** scenderai.

Nuotare

Puoi nuotare, anche nei fiumi melmosi, entrando in acque che ti arrivino sopra la vita. Anche se significa rinfoderare l'arma che stai usando. Potrai tenere il fiato sott'acqua solo per la durata della tua resistenza. Mentre nuoti, usa **↑** normalmente per spostarti.

Accelerare i tempi

Nei rifugi troverai dei letti da campo dove puoi riposarti in sicurezza e salvare la partita. Quando usi un letto, puoi impostare l'orologio perché ti svegli all'ora che preferisci (utile quando vuoi intraprendere una missione di notte). Avvicinati al letto e premi il pulsante **Y** per usare l'orologio. Usa **↑** per impostare l'allarme. Premi **A** per accettare.

Armi ed equipaggiamenti

Categorie di armi

Puoi portare fino a quattro armi contemporaneamente, una per ogni categoria. Quando raccogli una nuova arma, questa rimpiazzerà quella nella stessa categoria (o occuperà lo slot vuoto della categoria corrispondente).

Da corpo a corpo

Anche se non hai altre armi, avrai sempre il tuo fido machete milleusi, utile per farti strada tra la fitta vegetazione e per eliminare silenziosamente i nemici. Premi **○** per impugnarlo.


Primaria

Questa categoria include tutti i fucili, i fucili da cecchino e alcune armi d'assalto a due mani. Premi **○** per impugnarne una.


Secondaria

Questa categoria include tutte le armi di riserva, le pistole automatiche e alcune armi d'assalto a una mano e bombe improvvisate. Premi **○** per impugnarne una.


Speciale

Questa categoria include tutte le armi pesanti (mitragliatrici, RPG) e le armi che funzionano con carburante o reagenti. Premi  per impugnarne una.


Affidabilità e inceppamento delle armi

Ogni arma del gioco si usura a diversi livelli. Puoi verificare le condizioni dell'arma impugnata esaminandone l'aspetto. Se vedi ruggine e segni di corrosione, fai attenzione! Le armi maltrattate si inceppano più facilmente. Se l'arma si inceppa, puoi sbloccarla premendo ripetutamente il pulsante  di ricarica.


Cambiare armi

Puoi sostituire un'arma nel tuo inventario raccogliendone un'altra della stessa categoria. Avvicinati ed esamina l'arma. Premi il pulsante  quando le icone di scambio dell'arma sono sullo schermo. Scarterai automaticamente quella vecchia dall'inventario.





Cambiare le armi da lancio

Puoi portare due tipi di armi da lancio: le granate a frammentazione e le bombe molotov. Puoi passare dall'una all'altra in qualsiasi momento premendo .

Usare le armi fisse

Generalmente, le armi pesanti sono fissate a dei supporti, in postazioni con sacchi di sabbia o su veicoli come camion o barche. Per usare un'arma fissa, avvicinati al lato dell'artigliere e premi il pulsante  per usarla/abbandonarla.


Guidare i veicoli

Tutti i veicoli, da camion a barche ai deltaplani, sfruttano gli stessi comandi. Per salire su un veicolo, avvicinati al lato del guidatore e premi il pulsante . Controlla l'acceleratore/freno premendo  e . Curva con .


Scendere al volo

Mentre il veicolo è in movimento, puoi saltare giù in corsa premendo pulsante .

Riparare un veicolo

I veicoli del gioco possono essere danneggiati dalle collisioni e dalle armi. Un veicolo danneggiato inizierà a emettere fumo grigio dal motore e le prestazioni subiranno un calo. Per riparare un veicolo danneggiato, quando è fermo, avvicinarti al motore e premi il pulsante .

Raddrizzare un veicolo

Guidando fuori strada, c'è sempre il rischio che il veicolo si ribalti. Dopo essere uscito dal mezzo ribaltato, puoi cercare di raddrizzarlo avvicinandoti e premendo il pulsante .

Ottenere una missione

Dopo che avrai preso confidenza con il terreno del paese e con i suoi abitanti, sarai in grado di intraprendere una serie di lavori per diversi clienti. Queste missioni consistono nel completare uno o più obiettivi di vario tipo. Ottenere una missione può essere semplice come ricevere una telefonata o complicato e pericoloso come sedere al tavolo con un signore della guerra e il suo tenente.

Tipi di missioni

Missioni della storia

Alcune delle missioni si svolgeranno naturalmente come parte dei progressi di gioco. Possono essere di qualsiasi tipo e il loro risultato influenzerà diverse missioni a venire. Chi le offre e quale sarà il bersaglio può dipendere dal risultato di azioni precedenti durante la partita.

Missioni per le fazioni

Sono tra le missioni più critiche e pericolose: lavorerai per conto dei signori della guerra e degli altri vertici delle fazioni. Verrai pagato in anticipo in diamanti e la ricompensa per portarle a termine è l'aumento della tua reputazione come combattente senza scrupoli. Se un amico ha investito nel tuo successo, lui o lei ti suggeriranno obiettivi aggiuntivi e variazioni della missione che aumenteranno la ricompensa, ma anche i rischi.

Missioni per gli indipendenti

Non importa quanto potente diventerai: sarai sempre alla mercé dei sintomi della malaria. Per tenere sotto controllo i sintomi ti serve la medicina. E la medicina ce l'hanno solo i civili e gli indipendenti che li proteggono. Aiutando gli indipendenti, ti guadagnerai la tua dose di medicina.

Missioni secondarie per gli amici

Gli amici che incontri durante il gioco ti chiederanno di tanto in tanto di aiutarli con alcune faccende personali. Queste missioni possono essere di diverso tipo, ma sarai comunque ricompensato con un incremento della reputazione e rendendo ancora più saldo il tuo legame con gli amici.

Missioni contro i convogli

Procedendo nel gioco, ti appoggerai sempre di più ai negozi di armi e ai venditori che li gestiscono per ingrandire il tuo arsenale. Quando un venditore incontra delle difficoltà con un concorrente, potrebbe proporti di intercettare un convoglio di armi per assicurarsi dei rifornimenti e acquisire nuovi articoli.

Assassini

Alcune fazioni esterne hanno iniziato a interessarsi degli affari del paese, e saranno più che felici di farti

eliminare bersagli di opportunità. Se cerchi informazioni su questi bersagli, li potrai eliminare e ricavare qualche diamante.

Luoghi dove puoi ricevere le missioni

Quartier generali delle fazioni

Visto che nelle cittadine più grandi vige il cessate il fuoco, sia l'UFL sia l'APR hanno i loro quartier generali in questi luoghi. Qui potrai incontrare i leader delle fazioni che ti proporranno delle missioni. A causa della stretta sorveglianza intorno ai signori della guerra e ai loro tenenti, verrai perquisito prima di poter entrare.

Bar degli stranieri

In entrambi i distretti del paese troverai delle bettole frequentate da emigrati come te. È qui che gli agenti indipendenti si riposano e si scambiano racconti di guerra. Man mano che conosci nuovi amici, questi cominceranno a frequentare il bar locale con regolarità. Gli amici ti inviteranno a intraprendere delle missioni secondarie. Occasionalmente vi troverai anche Reuben che raccoglie particolari sulla storia.

La chiesa a Pala/La clinica a Port Selao

In entrambi i distretti ci sono dei santuari che ospitano i capi degli indipendenti. Visitando la chiesa (a nord) o la clinica (a sud) quando ti serve la medicina, potrai ricevere indicazioni per raggiungere il gruppo di civili in difficoltà più vicino.

Amici

Non sei l'unico agente indipendente che lavora per le fazioni. Mentre giri per il paese, incontrerai diversi mercenari che fanno lavoretti per l'UFL e l'APR. Questi uomini e queste donne sono veterani di ogni piccola, orribile guerra degli ultimi 20 anni. Come te, non possono permettersi di fidarsi troppo di qualcuno, ma sanno anche che, da soli, non hanno speranza.

Sbloccare gli amici

Molti amici che incontrerai saranno in qualche guaio. Aiutarli in quelle circostanze è il primo passo per guadagnarti la loro fiducia. Una delle fazioni potrebbe chiederti di liberare un amico tenuto in ostaggio dall'altra. O, mentre esplori il paese, potresti incappare in un nuovo amico in difficoltà. Aiutare un amico lo farà entrare nel tuo circolo di contatti.

Storia degli amici

Ogni nuovo amico ha una storia personale che riflette la profondità del vostro rapporto. L'indicatore della storia di un amico aumenta ogni volta che questo viene coinvolto nell'azione, aiutandoti o facendosi aiutare. Un valore più alto influenza il tipo di interazioni disponibili e aumenta la possibilità che quell'amico venga coinvolto nella storia.

Aiuto dagli amici

Un amico con un alto valore della sua storia offrirà volontariamente il suo aiuto mentre sei in missione. Si farà trovare presso i rifugi sbloccati, dove potrai decidere se accettare la sua offerta. Può aiutarti salvandoti, se vieni ferito gravemente in combattimento o in un incidente. Ricorda, però, che quando un amico accorre in tuo aiuto, sta mettendo la propria vita in pericolo. Sa difendersi, ma se viene ucciso...

Sovvertire le missioni principali con gli amici

L'amico con la storia dal valore più alto ti chiamerà ogni volta che ricevi una missione da una delle fazioni. Se ti incontri con l'amico al rifugio specificato per sentire il suo piano, potrà aiutarti a estendere gli scopi della missione originale, causando

maggiori danni al bersaglio e migliorando la tua reputazione. Usare la strategia degli amici comporta dei rischi. Loro metteranno in pericolo la propria vita e starà a te correre in loro aiuto. Se non ci riuscirai, perderanno la vita.

Stato degli amici

Potrai controllare lo stato dei tuoi migliori amici nella schermata degli obiettivi del menu di pausa. Puoi ottenere ulteriori dettagli su tutti i tuoi amici, se sono vivi o morti, nella sezione Amici del taccuino.

Luoghi speciali

Man mano che esplori gli angoli nascosti e reconditi del paese, inizierai a riconoscere alcuni luoghi familiari che forniscono servizi particolari.

Rifugi

Sono abitazioni private sequestrate dalle milizie per essere usate come basi. La loro conformazione strategica sarà utile a te e ai tuoi amici. Puoi impadronirti di nuovi rifugi eliminando i soldati delle fazioni che li occupano. Una volta sbloccati, i rifugi offrono un posto dove accelerare i tempi e salvare la partita. Come ricompensa per il tuo aiuto, i tuoi amici miglioreranno i rifugi con munizioni e materiale medico.

Negozi di armi

Abile imprenditore, il venditore di armi locale si è dimostrato pieno di risorse nell'inglobare negozi e magazzini abbandonati nella sua crescente catena di vendita di armi. Per una somma modesta (in diamanti), potrai usare il PC del negozio di armi per ordinare un rifornimento regolare di munizioni.

Negozi degli indipendenti

Alcuni negozianti del paese hanno ottimi motivi per rimanere aperti. Sono i capi delle cellule di una rete dedicata a salvare più cittadini deboli possibile. Anche se non hanno i mezzi per ingaggiare direttamente i mercenari, i civili che si nascono

possono offrirti una cosa che vale quanto i diamanti in cambio del tuo aiuto: pillole per la malaria.

Permate degli autobus

Le fermate degli autobus regionali fungono da nodi per viaggiare rapidamente, permettendoti di evitare i pericolosi viaggi via terra. Interagendo con la mappa alle fermate degli autobus, potrai scegliere la tua destinazione.

Posti di blocco e postazioni di guardia perimetrali

La presenza delle milizie si fa notare anche al di fuori delle loro roccaforti. Pattugliano le strade sui loro camion e istituiscono posti di blocco e presidi nei villaggi abbandonati lungo le strade principali. Anche se pericoloso, assaltando regolarmente queste postazioni rinforzate potrai impossessarti di risorse di valore, da munizioni a medicinali a veicoli.

Pianificare ogni mossa

In Far Cry® 2 avrai a disposizione 50 km quadrati da esplorare, in cui muoverti e attaccare i nemici. Ci sono diverse cose che ti saranno di grande aiuto nello sfruttare a tuo vantaggio l'ambiente.



La mappa

La mappa del paese è dotata di tre livelli di dettaglio. Usa la mappa e la bussola durante l'azione premendo il pulsante **BACK**. Puoi muoverti e orientarti normalmente usando la mappa. Premi il pulsante **X** per passare dalla mappa generale di 3x3 Km a quella della zona di 1x1 Km.

Il cannocchiale

Mentre usi la mappa, puoi utilizzare anche il cannocchiale per ricognizioni da lunga distanza. Tieni premuto **LT** per guardare attraverso il cannocchiale.

Ricognizione

Quando ti avvicini a luoghi importanti, potrai accedere alla mappa locale dettagliata. Usando la mappa locale e il cannocchiale, puoi compiere una ricognizione della zona per cercare informazioni importanti. Premi senza rilasciare **LT** per guardare attraverso il cannocchiale. Mentre osservi le caratteristiche rilevanti del posto, il cerchio del mirino diventerà da rosso a verde per indicare punti di interesse. Premi **RT** mentre le frecce verdi sono illuminate per registrare le informazioni. Rilascia **LT** per tornare alla mappa locale. Le icone saranno aggiunte alla mappa locale ogni volta che raccogli un'informazione.

Leggere la mappa

La mappa viene aggiornata costantemente con nuove icone ogni volta che attivi o completi gli obiettivi di una missione, quando sblocchi un nuovo luogo esplorando e quando fai ricognizione con il cannocchiale.

ICONE DELLA MAPPA			
OBIETTIVO PRINCIPALE		DIAMANTI RECUPERATI	
OBIETTIVO AMICO		POSIZIONE CECCHINO	
OBIETTIVO ATTIVISTI		ARMA FISSA	
RIFUGIO		VEICOLO	
ANTENNA CELLULARE		MISSIONE DISPONIBILE	
NEGOZIO D'ARMI		CITTÀ	
STAZIONE DEGLI AUTOBUS		POSTO DI GUARDIA	
QUARTIER GENERALE ATTIVISTI		MUNIZIONI	
QUARTIER GENERALE UFL		ESPLOSIVI	
QUARTIER GENERALE APR		CARBURANTE	
BAR DI MIKE		KIT MEDICO	

Giorno e notte

Le condizioni ambientali possono avere un forte impatto sia sulla tua capacità di osservare i dintorni sia su quella dei nemici di individuarti mentre ti avvicinano.

Menu del taccuino

Puoi mettere in pausa il gioco in qualsiasi istante premendo il pulsante . In questo modo, si aprirà il menu del taccuino, dove puoi trovare informazioni sugli obiettivi delle missioni, sullo stato dei tuoi amici, sui potenziamenti e sugli oggetti in inventario.

Obiettivi e dettagli delle missioni

Questo schermo si aprirà automaticamente quando metti il gioco in pausa. Mostra gli obiettivi attualmente disponibili della missione attiva e lo stato dei tuoi migliori amici.

Nastri dello Sciacallo

Esplorando il mondo, troverai dei nastri che si pensavano perduti, registrati originariamente da Reuben durante le sue interviste con lo Sciacallo. Ogni nastro che trovi verrà aggiunto ai file sullo Sciacallo. Puoi ascoltare i nastri che hai trovato all'interno di questa sezione del taccuino.

Amici

Man mano che il tuo rapporto con gli amici diventa più profondo, il loro status viene aggiornato automaticamente. Ogni volta che l'indicatore di amicizia aumenta, la loro posizione sull'elenco degli amici cambierà. Quando perdi un amico, o lo abbandoni, in combattimento, il suo nome diventa grigio e viene indicato come disperso o deceduto.

Potenziamenti

In questa pagina sono elencati i potenziamenti disponibili per armi, veicoli ed equipaggiamento.

Statistiche

La pagina delle statistiche registra e aggiorna automaticamente statistiche dettagliate sui tuoi progressi di gioco.

Diario

In questa sezione sono annotati e aggiornati i tuoi progressi e gli eventi della storia. Inoltre, nella parte Reputazione/Malattia, troverai informazioni sul tuo stato, con l'aumentare della tua infamia e dei sintomi della malaria. Consultala per capire come reagiranno i personaggi che incontrerai.

Opzioni

Modifica le impostazioni di gioco, di visualizzazione, dei comandi e dell'audio.

Carica partita

Carica una partita precedentemente salvata.

Salva

Salva la partita in corso.

Esci

Termina la sessione di Far Cry® 2 che stai affrontando.

MULTIPLAYER

Fino a 16 giocatori si possono collegare e sfidarsi su Xbox LIVE o via system link a Far Cry® 2.

Per caricare, seleziona **Multiplayer** dal menu principale.

Far Cry® 2 supporta due modalità di gioco:

- Xbox LIVE: gioca online su Xbox LIVE.
- System link: collega le console Xbox 360 per giocare su una rete locale.

Xbox LIVE

Connettersi a Xbox LIVE

Premi il pulsante Guida Xbox e connettiti a un profilo giocatore Xbox LIVE. Dopo esserti connesso, sei pronto per giocare a Far Cry® 2 in modalità Multiplayer.

PARTITE

Dopo aver selezionato Multiplayer dal menu principale, crea un profilo giocatore per Far Cry® 2.

Nella modalità Multiplayer di Far Cry® 2, puoi scegliere di giocare partite classificate o partite del giocatore:

- **Partite classificate:** usa il sistema di classifica TrueSkill™ per trovare giocatori di un certo livello ed esperienza. Le vittorie e le sconfitte nelle partite classificate influenzano la TrueSkill™ di ogni giocatore. Le partite classificate supportano solo le mappe multiplayer ufficiali di Ubisoft Far Cry® 2.
- **Partite del giocatore:** ti permettono di impostare i parametri del tipo di partita che vuoi trovare. Le partite del giocatore non influenzano la TrueSkill™ e supportano le mappe multiplayer ufficiali Ubisoft Far Cry® 2 o le mappe create con l'editor di mappe di Far Cry® 2.

Crea una partita

Crea una partita ti permette di personalizzare le impostazioni e ospitare la partita. Questo include la scelta della mappa e del tempo di gioco, l'eventuale punizione per l'uccisione di un compagno di squadra e altro ancora.

Partita veloce

Ti collega immediatamente con qualsiasi partita dall'elenco di matchmaking che hai selezionato. Anche se non puoi selezionare i dettagli specifici del tipo di partita a cui ti unirai, è molto comodo.

Unisciti a una partita personalizzata

Cerca nell'elenco di partite disponibili in base a una serie di impostazioni.

HUD MODALITÀ MULTIPLAYER



1 - Indicatore della salute

La barra della salute è suddivisa in 5 parti. Ognuna delle prime 4 parti, può essere rigenerata se non si svuota completamente. La quinta parte rappresenta una ferita critica che ti porterà alla morte per emorragia se non ti curi. Puoi curarti in qualsiasi momento, se non sei all'interno di un veicolo, e ripristinerai completamente l'intera barra della salute.

2 - Indicatori delle armi da fuoco e da lancio

La prima cifra indica quanti colpi restano nel caricatore dell'arma utilizzata, mentre la seconda cifra mostra le munizioni totali dell'arma. Sopra alle munizioni, sono indicati il tipo e la quantità delle armi da lancio.

3 - Icona di interazione contestuale

Quest'icona serve a informarti delle possibili interazioni con gli oggetti intorno a te: armi, veicoli, scale e munizioni. Qualsiasi cosa con cui puoi interagire comparirà qui.

4 - Indicatore del punteggio

Il logo della tua fazione è sempre visivamente più grande di quello delle fazioni nemiche.

- Nel Deathmatch, sullo schermo saranno visualizzati i migliori 4 giocatori.
- Nel Deathmatch a squadre, l'indicatore del punteggio mostra il tuo punteggio rispetto a quello dei nemici.
- In Rivolta, viene visualizzato lo stato dei punti di controllo.
- In Prendi il diamante, viene visualizzato lo stato del diamante di ogni squadra.

5 - Indicatore dei nomi

I nomi dei tuoi amici sono visualizzati in verde, mentre quelli dei nemici in rosso.

6 - Riquadro delle informazioni

Il riquadro delle informazioni è usato per rendere più comprensibile gli eventi di gioco e lo stato delle partite. Per esempio, il riquadro appare quando qualcuno passa di grado, quando un'arma viene sbloccata, un diamante rubato o un punto di controllo conquistato.

TIPI DI MODALITÀ MULTIPLAYER

Competi da solo o in squadra in quattro modalità di gioco diverse con numerose impostazioni personalizzabili.

- **Deathmatch:** in questa battaglia tutti contro tutti, il primo mercenario che raggiunge il punteggio stabilito vince. Guardati le spalle ed elimina chiunque si metta sulla tua strada.
- **Deathmatch a squadre:** la prima squadra che raggiunge il punteggio stabilito vince. La chiave di tutto è la collaborazione: resuscita i tuoi compagni per togliere un punto ai nemici!
- **Prendi il diamante:** ogni squadra ha una valigetta piena di diamanti nella propria base. Assalta la base nemica, ruba la loro valigetta e torna alla tua base per fare un punto.
- **Rivolta:** due squadre si affrontano per conquistare dei punti strategici sulla mappa. Il capitano è l'unico membro della squadra che può conquistare un punto. Una volta che sono stati conquistati tutti, bisogna uccidere il capitano della squadra nemica per vincere la partita.

Classi

La modalità Multiplayer di Far Cry® 2 utilizza un sistema a classi. Ogni classe possiede armi e strategie di combattimento uniche, che evolvono man mano che guadagni diamanti per potenziare l'equipaggiamento.

Commando

Il commando è una classe completa dotata di armi a media gittata, armi d'assalto e granate. È la classe ideale per tattiche "muovi e spara" e per l'assalto di postazioni fortificate.

Armi: carabina d'assalto G3-KA4, fucile d'assalto AK-47, fucile d'assalto FAL Paratrooper, pistola da combattimento Star .45, lanciagranate M-79, granata molotov.

Cecchino

Il cecchino è uno specialista dalla distanza, armato con letali armi di precisione. Le armi disponibili ai livelli più alti lo rendono ideale per attacchi specifici contro persone e cose.

Armi: fucile M1903, fucile di precisione semiautomatico Dragunov SVD, fucile potenziato ASSO, pistola Makarov, pistola lanciarazzi, granata M-67.

Guerrigliero

Il guerrigliero è specializzato nel combattimento ravvicinato e nelle imboscate. La sua capacità nell'uso di armi di fortuna e a corta gittata lo rende versatile e letale.

Armi: fucile Homeland 37 modificato, fucile semiautomatico SPAS-12, fucile automatico USAS-12, mitraglietta MAC-10, LED's, granata Molotov.

Ribelle

Il ribelle usa le armi più pericolose e letali sul campo di battaglia. La sua dimestichezza con il fuoco e gli esplosivi lo rendono ideale per l'intimidazione e la soppressione.

Armi: lanciafiamme LPO-50, lanciamissili RPG-7, lanciagranate semiautomatico MGL-140 "hammer", pistola Makarov, mitraglietta Uzi, granata M-67.

Artigliere

L'artigliere è la classe che usa le armi pesanti ed è l'ideale elemento di supporto e difesa. Le mitragliatrici pesanti sono poco precise in movimento, ma letali contro persone e veicoli quando sono utilizzate da una postazione fissa.

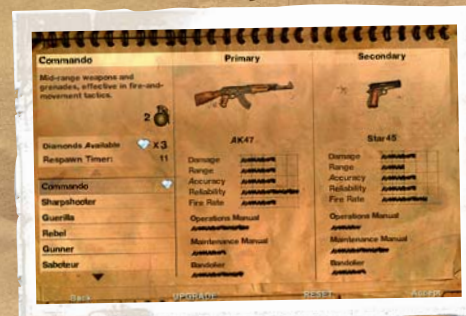
Armi: mitragliatrice PKM, lanciamissili Carl G, mitragliatrice pesante M-249 SAW, Pistola da combattimento American Eagle, mitraglietta MAC-10, granata M-67.

Sabotatore

Il sabotatore è equipaggiato con armi per operazioni furtive e di disturbo. Le armi silenziate e altri trucchi letali ne fanno la classe ideale per mettere in crisi i piani del nemico ed eliminare obiettivi importanti.

Armi: fucile a dardi con neurotossine, mitraglietta MP-5 silenzziata, fucile d'assalto AR-16 con mirino, Makarov 6P9 silenzziata, LED, granata Molotov.

EQUIPAGGIAMENTO MULTIPLAYER



- **Cambia arma/Precedente:** foglia per scegliere tra le armi sbloccate quelle da inserire in dotazione.
- **Potenziamento:** usa i diamanti guadagnati per potenziare una classe di tua scelta. Premi il pulsante **X** per assegnarli e il pulsante **A** per confermare le modifiche.
- **Ripristina:** premi il pulsante **Y** per annullare le modifiche e ridistribuire i diamanti. Attento, però: verrai penalizzato di un diamante quando usi l'opzione Ripristina.

Manuali da campo

Puoi sbloccare 3 manuali da campo per ogni arma.

Manuale d'istruzioni	Precisione arma potenziata
Manuale di manutenzione	Affidabilità arma potenziata
Cartucciera	Munizioni totali dell'arma aumentate



NOTA DNLGATNA

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity.

For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at

http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved.

This game uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.



PROCUL CLAMOR II

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco PC, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su HYPERLINK <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry®, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli. Far Cry® 2 uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.